SPIS TREŚCI

1.INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY

Instalator gry uruchamia się automatycznie po włożeniu płyty z grą do napędu CD-ROM. Jeżeli nie nastąpiło automatyczne uruchomienie instalatora (może być to spowodowane wyłączeniem opcji „autorun" w systemie), należy uruchomić plik setup.exe znajdujący się na XPAND RALLY CD 1.

W tym celu należy: kliknąć na Start na pasku narzędzi, następnie wybrać Uruchom i wpisać X:\setup.exe (gdzie X oznacza literę napędu CD-ROM, zazwyczaj jest to D). Po uruchomieniu program instalacyjny InstallShield Wizard przeprowadzi użytkownika przez cały proces instalacji gry. Do zainstalowania i uruchomienia programu konieczne jest podanie przed procesem instalacji klucza instalacyjnego znajdującego się na opakowaniu z grą. Dodatkowo przed pierwszym uruchomieniem gry należy wprowadzić klucz aktywacyjny znajdujący się na okładce podręcznika użytkownika.

Uwaga! Do poprawnego działania programu wymagana jest instalacja DirectX w wersji 9.0c albo nowszej – w przypadku posiadania starszej wersji należy zaznaczyć opcję zainstaluj DirectX.

Po pomyślnie zakończonej instalacji grę można uruchomić:

- klikając dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na ikonę Xpand Rally dostępną na pulpicie (jeżeli zaznaczona została opcja dodaj ikonę Xpand Rally na pulpit podczas instalacji);
- Wybrać pasek Start, następnie Programy, Techland, Xpand Rally i wybrać ikonę Xpand Rally, przez kliknięcie na nią;

Minimalna konfiguracja:
Windows 98/ME/2000/XP
Procesor PIII/AMD Athlon 1.3 GHz
256 MB RAM
64 MB karta graficzna kompatybilna z DX 8.0 (GeForce 3 albo ATI Radeon 9200)
Karta dźwiękowa kompatybilna z DX 8.0
1,3 Gb wolnego miejsca na dysku twardym
DirectX 9.0c
CD-ROM/DVD-ROM
Modem 56,6k (do rozgrywki poprzez Internet)

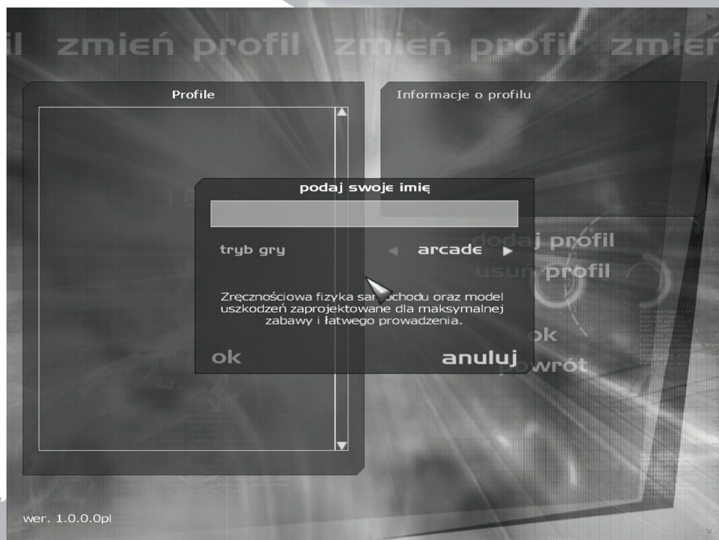
Zalecana konfiguracja:
Windows 98/ME/2000/XP
Procesor PIV/AMD Athlon 2.0 GHz
512 MB RAM
128 MB karta graficzna kompatybilna z DX 9.0 (GeForce 5700 albo ATI Radeon 9600)
Karta dźwiękowa kompatybilna z DX 9.0
1,3 Gb wolnego miejsca na dysku twardym
DirectX 9.0c
CD-ROM/DVD-ROM
Połączenie ISDN (do rozgrywki poprzez Internet)

W przypadku problemów z uruchomieniem gry proszę sprawdzić czy w BIOS'ie AGP Apreature Size ma ustawiony rozmiar na minimum 64M.

Niepoprawne działanie programu może być również spowodowane innymi niż fabryczne ustawieniami podzespołów (na przykład zwiększona częstotliwość taktowania procesora i karty graficznej, lub pamięci RAM).



2.PROFIL GRACZA



Po uruchomieniu gry należy stworzyć profil gracza. Przechowywane w nim będą informacje o postępach w trybie kariery, ustawieniach gry i poziomie realizmu. Stworzenie dwóch i więcej profili ułatwia grę na jednym komputerze kilku osobom.

Przy tworzeniu profilu należy podać jego nazwę będącą jednocześnie nazwą gracza (zarówno w trybie gry pojedynczej jak i wieloosobowej) oraz określić model fizyczny prowadzenia pojazdu – Arcade albo Symulacja. Od wybranego ustawienia zależy czas powrotu na drogę pojazdu, poziom obrażeń kierowcy i uszkodzeń samochodu podczas wyścigu, poziom uszkodzeń i zużywania się poszczególnych części podczas jazdy i ich wpływ na prowadzenie pojazdu oraz czy po zranieniu kierowcy dostępna jest opcja powtórzenia wyścigu.

3.MENU GŁÓWNE



Wybranie profilu pozwala na przejście do menu głównego gry, dostępne są w nim następujące opcje:

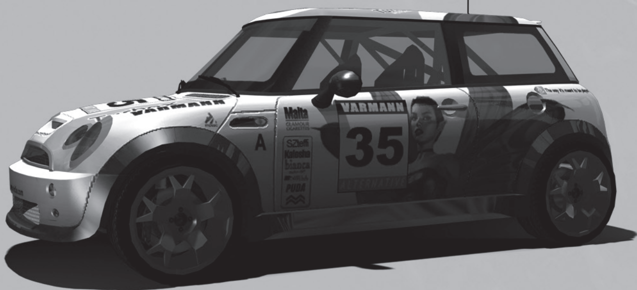
- **Mistrzostwa rajdowe** – tryb kariery więcej informacji strona 8;
- **Pojedynczy wyścig** – więcej informacji strona 17;
- **Gra sieciowa** – rozgrywka sieciowa więcej informacji strona 18;
- **Powtórk**i – umożliwia wczytanie wcześniej zapisanej bądź ściągniętej z Internetu powtórki wyścigu;
- **Opcje** – więcej informacji strona 23;
- **Zmień profil** – pozwala na powrót do menu wyboru, bądź dodawania profilu;
- **Wyjście** – wyjście z gry

4.MISTRZOSTWA RAJDOWE – TRYB KARIERY

Wybór w menu głównym trybu kariery pozwala na dołączenie do grupy kierowców startujących w ekstremalnej lidze wyścigów na kilku kontynentach.



Gracz rozpoczyna starty z niewielką jak na sporty motorowe ilością gotówki, za którą musi kupić samochód. Pierwsze kroki należy skierować do garażu gdzie dostępne są następujące opcje:



Salon samochodowy



Umożliwia kupno wybranego pojazdu i zapoznanie się z jego parametrami.

Części



To sklep z częściami i oponami, które możesz dokupić do swojego samochodu polepszając jego parametry. Pamiętaj, że właściwy dobór opon może być kluczem do zwycięstwa w danym rajdzie!

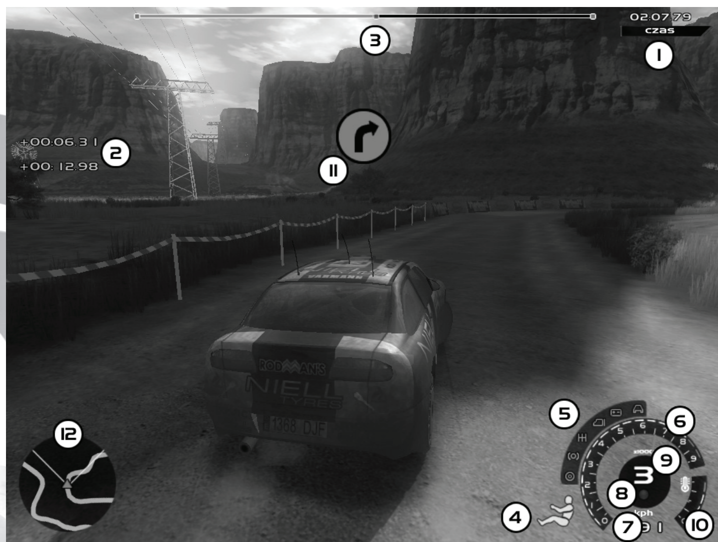
Nastawy



Opcja ta daje dostęp do ustawień samochodu – można modyfikować m.in. wysokość i sztywność zawieszenia, siłę i rozkład hamulców, czułość układu kierowniczego, przełożenia i rodzaj skrzyni biegów oraz w przypadku pojazdów z napędem na wszystkie koła transfer mocy. Dzięki odpowiednim modyfikacjom nie wydając pieniędzy na zakup części możesz polepszyć zachowanie pojazdu na trasie rajdu. Na rajdach o nawierzchni asfaltowej lepiej będzie się sprawdzać sztywne i niskie zestrojenie samochodu, zaś na trasę wyścigu w wyboistej Kenii bardziej miękkie zawieszenie pozwalające lepiej wybierać nierówności.

Wyścig

Po kupnie samochodu i odpowiednich do danego wyścigu opon (nawierzchnię oraz pogodę i godzinę rozpoczęcia wyścigu można sprawdzić w informacjach o trasie rajdu) i wybraniu przycisku start przenosimy się na trasę rajdu. Przed jego rozpoczęciem jest jeszcze możliwość modyfikacji parametrów pojazdu i zmiany opon (analogicznie jak w wypadku opcji nastawy), dostępne są części i opony, które zostały zakupione wcześniej przez gracza.



Opis z odnośnikami do screenu:

1. Czas trwania wyścigu
2. Różnica w czasach na poszczególnych punktach pomiaru do komputerowego przeciwnika(kolor czerwony to strata, zielony to zysk)
3. Wskaźnik przejechanego dystansu
4. Stan zdrowia kierowcy
5. Poziom uszkodzenia poszczególnych podzespołów samochodu
6. Obrotomierz
7. Prędkościomierz
8. Kontrolka turbo
9. Wskaźnik biegu
10. Poziom temperatury płynu chłodzącego silnik (w przypadku przegrzania silnika może dojść do jego awarii)
11. Ikona wskazująca opis trasy
12. System GPS z mapa pokazująca najbliższy wycinek trasy (opcja dostępna w przypadku kupienia systemu GPS)

Pilot

Podczas wyścigu oprócz głosu pilota wyświetlane są również ikony opisujące trasę. Skala trudności poszczególnych zakrętów opisana jest cyframi od sześć do jeden (gdzie sześć to najłagodniejszy zakręt):


Sześć


Pięć


Cztery


Trzy


Dwa


Jeden


Nawrót

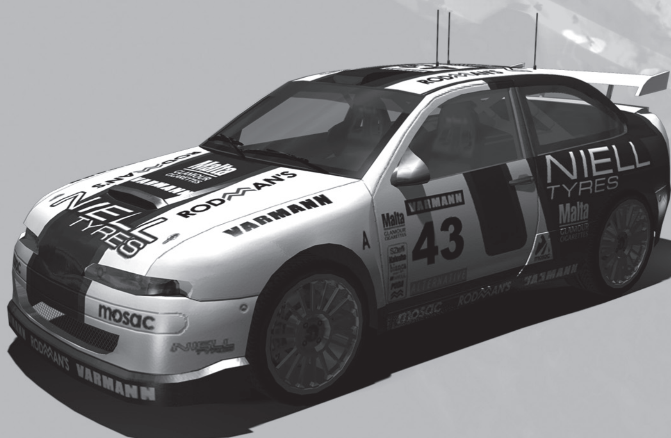

Długa prosta


Przez/Na most


Zwężenie trasy


Niebezpieczeństwo

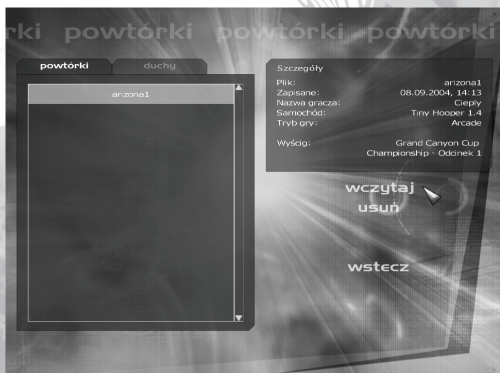

Hopa/Skok



Po ukończeniu wyścigu dostępna jest opcja obejrzenia powtórki wyścigu



z możliwością zmiany kamer, efektów specjalnych, przewijania oraz zapisu powtórki na dysk twardy, a w przypadku uruchomienia gry z opcją Xpand Rally z obsługą AVI dostępna jest opcja zgrania powtórki do formatu AVI.



Dzięki tej opcji można powtarzać najlepsze wyścigi, udostępniać je znajomym czy publikować w Internecie! Z menu głównego można później wczytać wybraną powtórkę wyścigu.

Przypadku uszkodzenia pojazdu podczas rajdu po jego ukończeniu pojawia się pytanie o jego naprawę (dostęp do menu napraw jest oczywiście możliwy nie tylko zaraz po ukończeniu rajdu).

Menu w trakcie gry



Menu to dostępne jest po naciśnięciu przycisku ESC podczas wyścigu.

- **Powrót** – opcja ta pozwala na kontynuację wyścigu;
- **Jeszcze raz** – ponowne rozpoczęcie wyścigu;
- **Opcje** – możliwość zmiany opcji gry, szczegóły na stronie 23. Proszę pamiętać, że podczas wyścigu nie jest dostępna większość ustawień wideo;
- **Przerwij** – zakończenie wyścigu i powrót do menu.

Naprawa

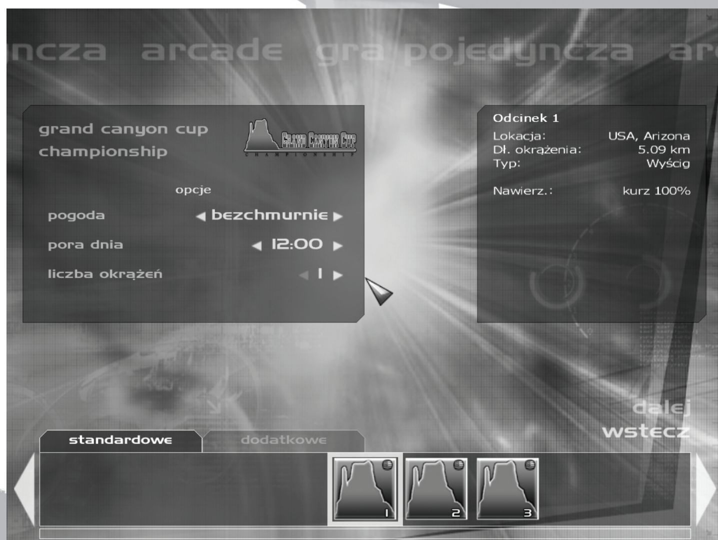


Menu umożliwiające naprawę całego samochodu bądź jego poszczególnych podzespołów. Uwaga! W przypadku opon nie jest możliwa ich naprawa – zostają one wymienione na nowe.
Do naprawy wszystkich elementów pojazdu służy przycisk „wszystko” – w przypadku uszkodzenia opon wybranie tej opcji spowoduje naprawienie uszkodzonych podzespołów a następnie pojawi się pytanie o wymianę opon na nowe.

Cofnij karierę

W przypadku dużego uszkodzenia samochodu i braku funduszy na jego naprawę opcja ta umożliwia powrót do zapisanych automatycznie stanów gry. Dzięki temu po spektakularnym wypadku nie musisz zaczynać kariery od początku!

5.POJEDYNCZY WYŚCIG



Wybranie opcji Pojedynczy wyścig pozwala na swobodną jazdę na odsłoniętych w trybie kariery trasach oraz na dostęp do dowolnych samochodów. Dzięki temu bez obaw o uszkodzenie samochodu i związane z tym kosztowne naprawy możesz dowolną ilość razy przejechać wybraną trasę przed końcowym testem w trybie kariery. Dodatkową opcją wyróżniającą ten tryb gry od mistrzostw jest możliwość zmiany zarówno pory dnia jak i pogody podczas wyścigu.



6.GRA SIECIOWA



Wybranie opcji Gra sieciowa w menu głównym pozwala na:

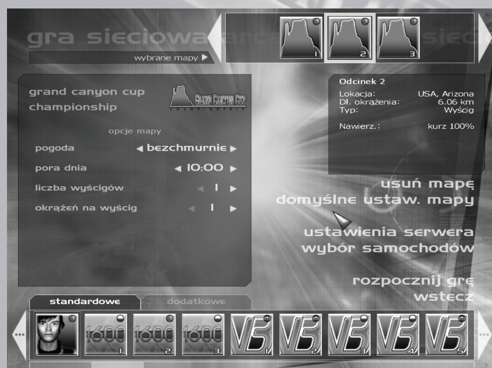


- **Stworzenie nowej gry lokalnej** (Nowa gra lokalna)
- **Stworzenie nowej gry internetowej** (Nowa gra internetowa)

Wybranie jednej z opcji dołączenia do istniejącej gry otwiera okno z przeglądarką serwerów – można je sortować po nazwie, adresie, opóźnieniu, ilości graczy. Zaznaczenie któregoś z serwerów i naciśnięciu przycisku dołącz się spowoduje dołączenie do wybranej gry. W celu otrzymania listy serwerów należy wybrać opcję aktualizuj listę. Do jej odświeżenia służy opcja odśwież listę.

- **Dołączenie do istniejącej gry lokalnej** (Dołącz do gry lokalnej)
- **Dołączenie do istniejącej gry internetowej** (Dołącz do gry internetowej)

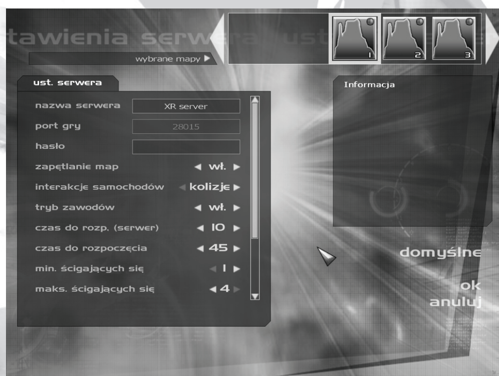
Przy tworzeniu własnej gry sieciowej należy wybrać trasy, jakie się znajdą na serwerze, ustawić dla każdej z tras godzinę rozpoczęcia wyścigu, pogodę, ilość okrążeń i powtórzeń danego wyścigu.



Następnie należy wybrać, jakie samochody bądź grupy samochodów dostępne będą dla graczy:



Oraz dobrać ustawienia serwera:



- **Nazwa serwera** – pozwala na szybką identyfikację serwera na liście;
- **Port gry** – port, na którym działać będzie serwer gry;
- **Zapętlanie map** – czy po zakończeniu map mają one być zapętlone;
- **Interakcje samochodów** – ustawienie czy między samochodami graczy będą kolizje, czy też zamiast pełnych modeli będzie samochód duch;

- **Tryb zawodów** – w trybie tym za każde miejsce w poszczególnym **wyścigu przyznawane są punkty** – wygrywa gracz, który po przejechaniu wszystkich rajdów zgromadzi ich najwięcej;
- **Czas do rozpoczęcia (serwer)** – czas, po jakim od naciśnięcia przez serwer opcji gotów rozpocznie się wyścig – w sekundach;
- **Czas do rozpoczęcia** – czas, po jakim od wybrania opcji gotów przez wybraną liczbę graczy rozpocznie się wyścig – w sekundach;
- **Min. ścigających się** – minimalna liczba graczy potrzebna do rozpoczęcia wyścigu
- **Maks. ścigających się** – maksymalna liczba graczy, którzy mogą wziąć udział w wyścigu;
- **Maks. czas do zakończenia** – czas, po jakim zakończy się wyścigu po przejechaniu mety przez pierwszego zawodnika – w sekundach;
- **Tryb gry** – analogicznie jak w przypadku tworzenia profilu poziom realizmu;
- **Maks. graczy** – maksymalna liczba graczy, jaka może dołączyć się do serwera;
- **Fizyka taśm** – włączenie, bądź wyłączenie fizyki taśm. Wyłączenie fizyki taśm zalecane jest na słabszych komputerach.

Po wybraniu map i samochodów oraz ustawień należy wybrać przycisk start, aby uruchomić serwery gry:



Opis obrazka:

1. Okno z listą graczy i wybranymi przez nich samochodami oraz stan gotowości;
2. Okno komunikatów;
3. Pole służące do wpisywania komunikatu, jaki chce się wysłać do pozostałych graczy;
4. Informacje o wyścigu;

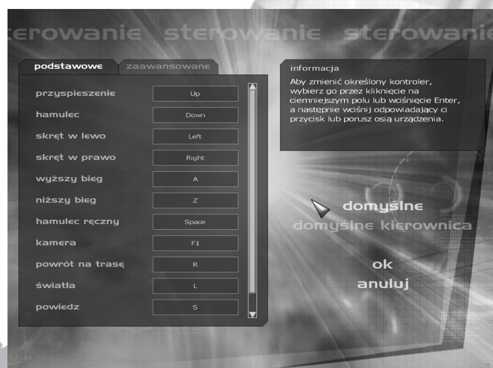
Dostępne opcje:

- **Ustawienia serwera** – zmiana ustawień serwera
- **Samochód** – wybór samochodu z listy odstępnych na serwerze;
- **Nastawy** – zmiana ustawień wybranego samochodu;
- **Gotów** – zgłoszenie gotowości do startu;
- **Wyjście** – opuszczenie gry;
- **Opcje** – menu opcji gry;
- **Rozpocznij** – rozpoczęcie wyścigu (opcja dostępna tylko na serwerze).

7.OPCJE

Wybór opcji gry w menu głównym pozwala na zmianę i dopasowanie opcji gry:

Sterowanie

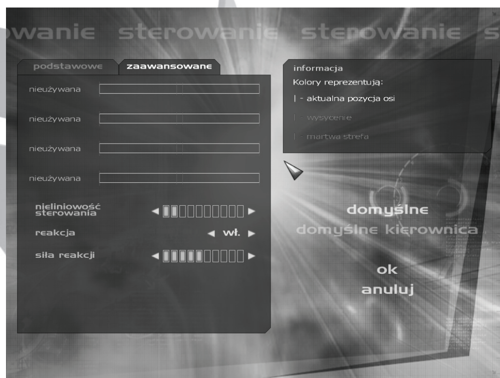


Ustawienia sterownia w grze:

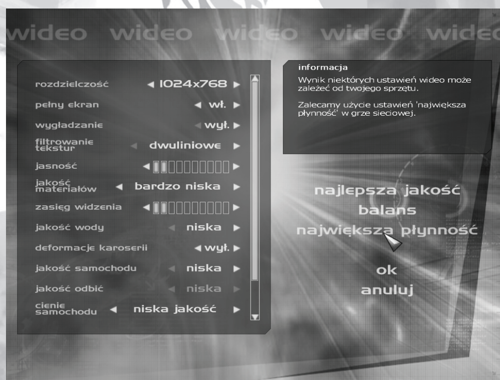
- **Przyspieszenie** – kursor w górę
- **Hamulec** – kursor w dół
- **Skręt w lewo** – kursor w lewo
- **Skręt w prawo** – kursor w prawo
- **Wyższy bieg** – A
- **Niższy bieg** – Z
- **Hamulec ręczny** – spacja
- **Kamera** – F1
- **Światła** – L
- **Powiedz** – S
- **Klakson** - H

W przypadku konfiguracji kierownicy należy wybrać opcję „domyślne kierownica” i skonfigurować ustawienia martwej strefy, wysycenia, ustawienia poszczególnych osi i klawiszy dodatkowych.

Dodatkowo można tutaj włączyć opcję siły reakcji i ustawić siłę jej działania.



Wideo



- **Rozdzielczość** – ustawia rozdzielczość ekranu;
- **Pełny ekran** – określa czy gra będzie uruchamiana w pełnym oknie;
- **Wygładzanie** - ustawienia antialiasingu w grze;
- **Filtrowanie tekstur** – ustawienia filtrowania tekstur;
- **Jasność** – ustawienia jasności obrazu;

- **Jakość materiałów** – ustawienia jakości materiałów występujących w grze;
- **Zasięg widzenia** – ustawienie zasięgu widoczności;
- **Jakość wody** – jakość wyświetlania wody;
- **Jakość samochodu** – ustawienia szczegółowości modeli samochodów;
- **Jakość odbić** – jakość odbicia na samochodzie
- **Deformacja karoserii** – ustawienia odkształcanie się karoserii pojazdu przy zderzeniach;
- **Cienie samochodu** – jakość cieni rzucanych przez samochód;
- **Efekt poświaty w grze** – włączenie dodatkowego efektu poświaty;
- **Fizyka taśm** – włączenie bądź wyłączenie fizyki taśm opisujących trasę.

UWAGA! Dostępność niektórych opcji zależy od posiadanej karty graficznej. Ustawienie większości opcji na poziom wysoki, bądź bardzo wysoki spowodować może znaczny spadek płynności działania gry. W przypadku wolnego działania gry należy zmniejszyć poziom ustawień grafiki oraz upewnić się czy zainstalowane są najnowsze oficjalne sterowniki do karty graficznej.
Dodatkowo dostępne są trzy predefiniowane poziomy ustawień:

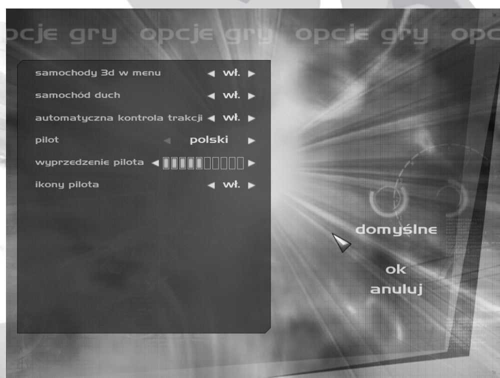
- **Najlepsza jakość** – najlepsza jakość – ustawia większość opcji na maksymalne ustawienia;
- **Balans** – średnie ustawienia grafiki;
- **Najlepsza płynność** – najlepsza wydajność;

Audio

- **Jakość dźwięku** – jakość dźwięków w grze;
- **Głośność muzyki** – ustawienie głośności muzyki;
- **Głośność efektów** – ustawienie głośności efektów;
- **Głośność pilota** – ustawienie głośności pilota;
- **Miksowanie sprzętowe** – włączenie/wyłączenie wspomagania miksowania sprzętowego;
- **Efekty specjalne** – włączenie/wyłączenie efektów specjalnych.

Opcje gry

- **Samochody 3D w menu** – od włączenia tej opcji zależy czy w menu będą wyświetlane trójwymiarowe modele samochodów;
- **Samochód duch** – włączenie/wyłączenie czy podczas wyścigu widoczny będzie samochód – duch prezentujący najlepszy przejazd na danej trasie;
- **Automatyczna kontrola trakcji** – włączenie/wyłączenie systemu redukującego poślizg napędzanych kół;
- **Pilot** – wybór języka, w jakim pilot czyta opis trasy;
- **Wyprzedzenie pilota** – wyprzedzenie, z jakim pilot czytuje opis trasy;
- **Ikony pilota** – włączenie/wyłączenie ikon opisujących trasę.



8.POMOC TECHNICZNA

Przed kontaktem z centrum pomocy technicznej prosimy o zapoznanie się z zawartością pliku readme.txt znajdującym się na Xpand Rally CD 1.

W celu uruchomienia pliku readme.txt należy:

- dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na ikonce Mój Komputer
- kliknąć prawym przyciskiem myszy na dysk odpowiadający stacji CD-ROM, w którym znajduje się płyta z grą Xpand Rally i wybrać opcję EKSPLORUJ
- dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na plik readme.txt

Jeżeli informacje w nim zawarte nie rozwiążą Państwa problemów prosimy o kontakt:

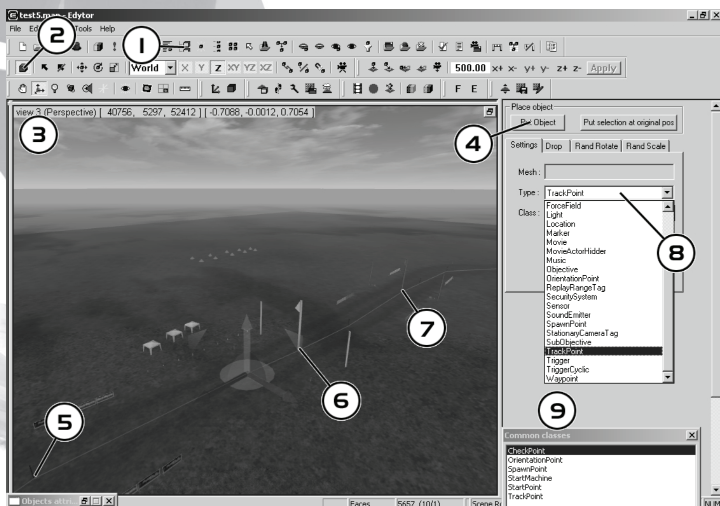
Tel. (062) 737-27-46
www.techland.pl
info@techland.pl

Przed skontaktowaniem się należy przygotować następujące informacje:

- Tytuł i wersja produktu
- Wersja systemu operacyjnego
- Rodzaj i częstotliwość procesora
- Ilość pamięci operacyjnej
- Typ karty graficznej
- Wersja sterowników karty graficznej

9. TWORZENIE NOWEJ TRASY Z UŻYCIEM KREATORA

1. Uruchom **ChomEd.exe** (możesz to zrobić przez menu Start)
2. W okienku **ChromEd Startup** wybierz **Create New Level.**



Opis obrazka:

1. Ikona okna atrybutów
2. Ikona przeglądarki mesh'y
3. Okno podglądu 3D
4. Przycisk „Put Object"
5. Trackpoint
6. Checkpoint
7. Startpoint
8. Okno wyboru typu obiektu
9. Okno wyboru obiektów

3. Wpisz **unikalną** nazwę mapy w **New Map Wizard.** Wciśnij **Dalej** a potem **Zakończ** na kolejnym oknie. Stworzona w tym momencie trasa zostanie od razu zapisana jako *Custom Track* w grze – gdybyś później chciał usunąć ją z gry musisz skasować odpowiedni podkatalog w katalogu Data/MapsCustom gry.
4. Wybierz typ wyścigu:
   - Normal (closed track)
   - Normal (open track)
   - Free style
5. Po uruchomieniu edytora ChromEd zobaczysz standardową mapę terenu, z ustawioną przykładową trasą – już teraz jest ona dostępna w grze w zakładce Custom. Na trasie znajdują się następujące obiekty:
   - **StartPoint** – czerwona chorągiewka ze słupkami, oznacza początek trasy (na trasie może być tylko jeden taki obiekt),
   - **CheckPoint** – zielona chorągiewka ze słupkami, oznacza checkpoint,
   - **TrackPoint** – niebieska chorągiewka, oznacza kolejne punkty na trasie,
   - **StartMachine** – maszyna startowa, startuje wyścig (uwaga! Maszyna startowa musi się znajdować na poziomie gruntu – zwróć uwagę czy nie wywróci się przed rozpoczęciem wyścigu).

Kolejność chorągiewek jest wizualizowana za pomocą czerwonych linii. Każda chorągiewka powinna wskazywać na kolejną w kierunku, w którym ma się odbywać wyścig.

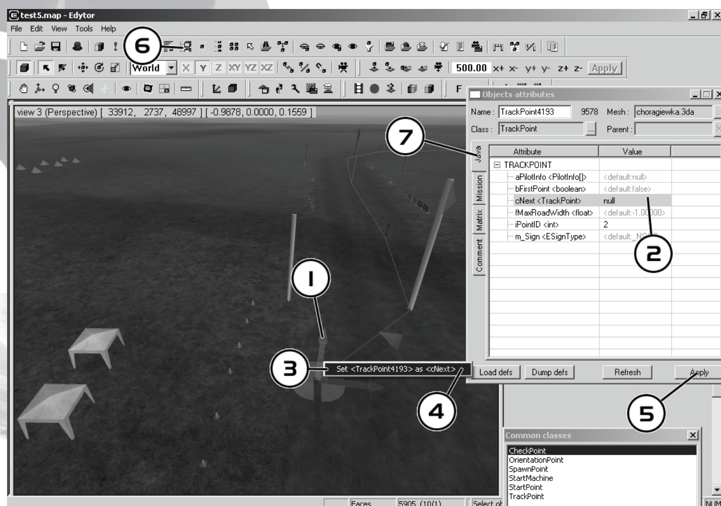
6. W tej chwili możesz dokonać modyfikacji mapy (opcja):
   - Zmienić kształt terenu
   - Ustawić statyczne obiekty
   - Rozmieścić roślinność
   - Zmienić mapę koloru terenu
7. Aby zmienić układ trasy należy przestawić chorągiewki.
8. Zazwyczaj planowana trasa jest dłuższa lub bardziej skomplikowana niż przykładowa, co wymaga dodania dodatkowych chorągiewek:

   8.1. Aby dodać chorągiewkę na końcu trasy:

      8.1.1. Zaznacz ostatnią chorągiewkę

8.1.2. Dodaj kolejne TrackPoint'y następującymi krokami:

- wybierz **MeshBrowser** (ikonka) by zobaczyć listę obiektów
- wybierz typ **TrackPoint**
- włącz tryb **Put object** (przycisk)



Opis obrazka:

1. Zaznacz ostatnio postawioną flagę
2. Kliknij na pole cNext
3. Prawym przyciskiem myszy kliknij na kolejną flagę
4. Kliknij aby zaakceptować
5. Kliknij przycisk Apply
6. Okno atrybutów
7. Zakładka Java

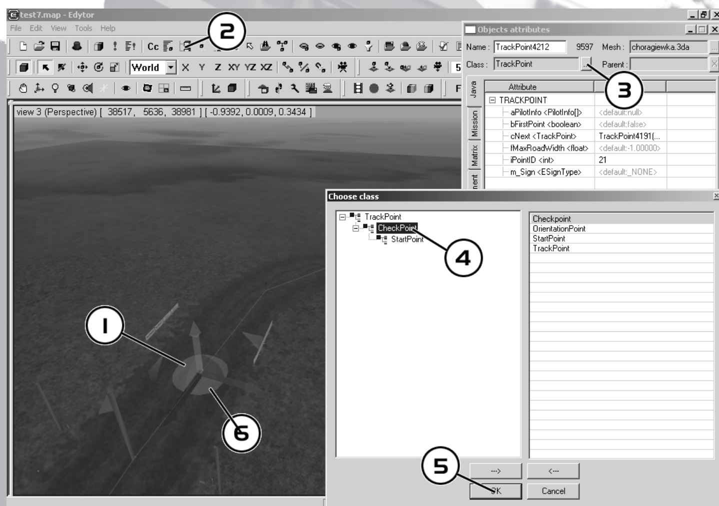
8.2. Wskazuj kolejne punkty trasy (pamiętaj, że trasa skończy się na ostatnim ustawionym CheckPoincie, a więc po ustawieniu nowych trackpointów zmień kilka z nich na klasę CheckPoint. Pozostaw kilka TrackPointów za ostatnim CheckPointem, aby po przejechaniu mety gracz

nie był natychmiast respownowany do ostatniego trackpointa)

8.2.1. Aby dodać chorągiewkę w środku trasy
8.2.2. Zaznacz chorągiewkę za którą chcesz wstawić nową
8.2.3. Postępuj tak jak w punkcie 8.1.2.
8.2.4. Po dodaniu ostatniej planowanej chorągiewki włącz okienko atrybutów dla tej chorągiewki, przejdź do zakładki **Java**, wybierz pole **cNext.**
8.2.5. Na widoku 3D kliknij prawym przyciskiem myszy na następnej chorągiewce
8.2.6. Pojawi się krótkie menu **Set <...> as <...>**, kliknij na nim.
8.2.7. Naciśnij Apply w okienku atrybutów.

Uwaga!

Po usunięciu chorągiewki musisz w jej poprzedniczce wskazać chorągiewkę następną – analogicznie jak w punkcie 8.2.3 – 4



Opis obrazka:

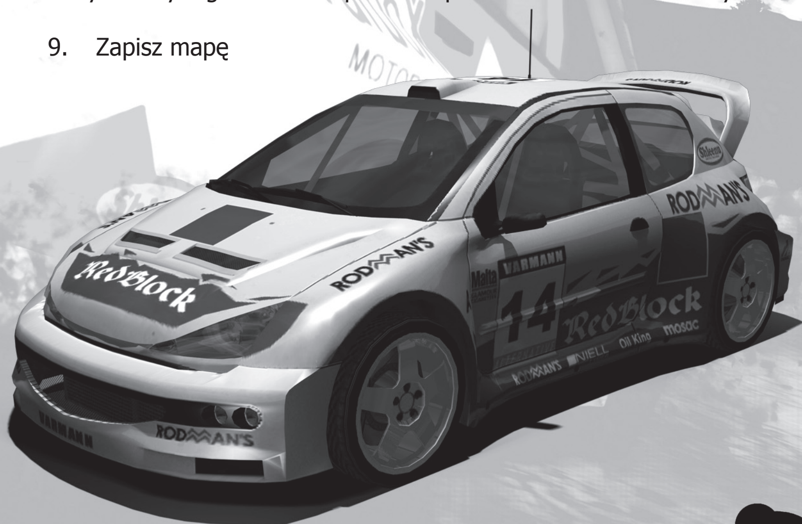
1. Wybierz Trackpoint
2. Otwórz okno atrybutów
3. Zmień klasę Trackpoint'a
4. Wybierz klasę Checkpoint
5. Kliknij OK
6. Przeskaluj i obróć Checkpoint aby dopasować go do trasy

8.3. Aby zmienić **TrackPoint** na **CheckPoint**
- 8.3.1. Zaznacz go.
- 8.3.2. W okienku atrybutów zmień klasę na **CheckPoint**.
- 8.3.3. Kliknij Apply.
- 8.3.4. Przeskaluj go tak aby obejmował całą trasę.

8.4. Aby zmienić **Checkpointa** na **TrackPoint**
- 8.4.1. Zaznacz go.
- 8.4.2. W okienku atrybutów zmień klasę na **TrackPoint**.
- 8.4.3. Kliknij Apply
- 8.4.4. zresetuj mu skalę

Pamiętaj: Każda chorągiewka na trasie powinna wskazywać (czerwona strzałka) na kolejną w kierunku, w którym ma się odbywać wyścig. Warto to sprawdzić przed uruchomieniem trasy.

9. Zapisz mapę



10.TWÓRCY GRY

EXECUTIVE PRODUCER
Paweł Marchewka

PROJECT MANAGER
Paweł Zawodny

DESIGN
Paweł Selinger
Pawel Zawodny
Pawel Błaszczak
Maciej Jamrozik

LEAD GRAPHICS ARTIST
Paweł Selinger

LEAD PROGRAMMER
Grzegorz Świstowski

ENGINE PROGRAMMING
Jakub Klarowicz
Konrad Zagórowicz
Andrzej Zacharewicz
Marek Pszczółkowski

PROGRAMMING
Przemysław Kawecki
Marcin Żygadło
Maciej Kłokowski
Przemysław Hernik
Wojciech Pszczółkowski
Andrzej Zacharewicz

GRAPHICS
Maciej Jamrozik
Jan Borkowski
Rafał Zerych

TOOLS PROGRAMMING
Marek Pszczółkowski

ADDITIONAL GRAPHICS
Dawid Sosnowski
Bartłomiej Holowczyc
Bartłomiej Biesiekirski
Łukasz Muszynski
Aztec SA

ADDITIONAL PROGRAMMING
Adrian Stefaniak
Tomasz Kustrzynski

MUSIC
Paweł Blaszczak

CAR ENGINE SOUND FX
Greg Hill - Soundwave Concepts

SOUND FX
Paweł Blaszczak

QA TEAM
Marcin Sobanski
Tomasz Sterenczak
Paweł Kopinski
Kacper Michalski
Ardian Sikora
Ardian Jamrozik
Łukasz Milewski

Specjalne podziękowania dla:
Klaus Schwantes
www.bhmotorsports.com Staff
Kamil Krawczyk
racing-forum.pulse.pdi.net Members
Piotr 'Richie' Oblicki
Arkadiusz 'Aro' Polok
rallycodriver.com
Tomasz Kuchar Rally Team
All Beta Testers
www.xpandrally.com forum Members

11.PRAWA AUTORSKIE



Ostrzeżenie przed epilepsją!

Zapoznaj się z tym ostrzeżeniem przed rozpoczęciem gry lub wydaniem pozwolenia swoim dzieciom na jej użytkowanie.
Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych.
Przypadłości te mogą wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarza.

Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, **natychmiast** wyłącz komputer i wezwij lekarza.

Zalecenia przy korzystaniu z gier komputerowych:

Nie siedź za blisko monitora, najlepiej tak daleko na ile pozwalają kable.
Unikaj grania, gdy jesteś zmęczony.
Upewnij się, że pokój, w którym grasz ma dostateczne oświetlenie.
Na każdą godzinę gry powinieneś robić 10-15 minutowe przerwy w graniu.